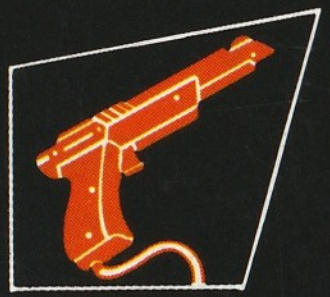
NES-GS-FAH★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

GUMSHOE™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI



LICHTWAPEN
SERIES
SÉRIE PISTOLET
À RAYONS

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Bedankt voor het kopen van dit Nintendo Entertainment System™ Gumshoe™ Game Pak Voor dit spel is de Zapper, het lichtpistool nodig.

DOEL VAN HET SPEL / SPELBESCHRIJVING

Detective Mr. Stevenson, voormalig FBI-agent, moet losgeld betalen. Zijn enige dochter Jennifer is gekidnapt. Met jouw scherpe oog en de Zapper, moet jij hem helpen de vijf Black Panter diamanten te verzamelen, die overal verborgen zijn, om Jennifer te bevrijden.

Lees deze handleiding zorgvuldig en bewaar hem om later dingen na te kunnen lezen.

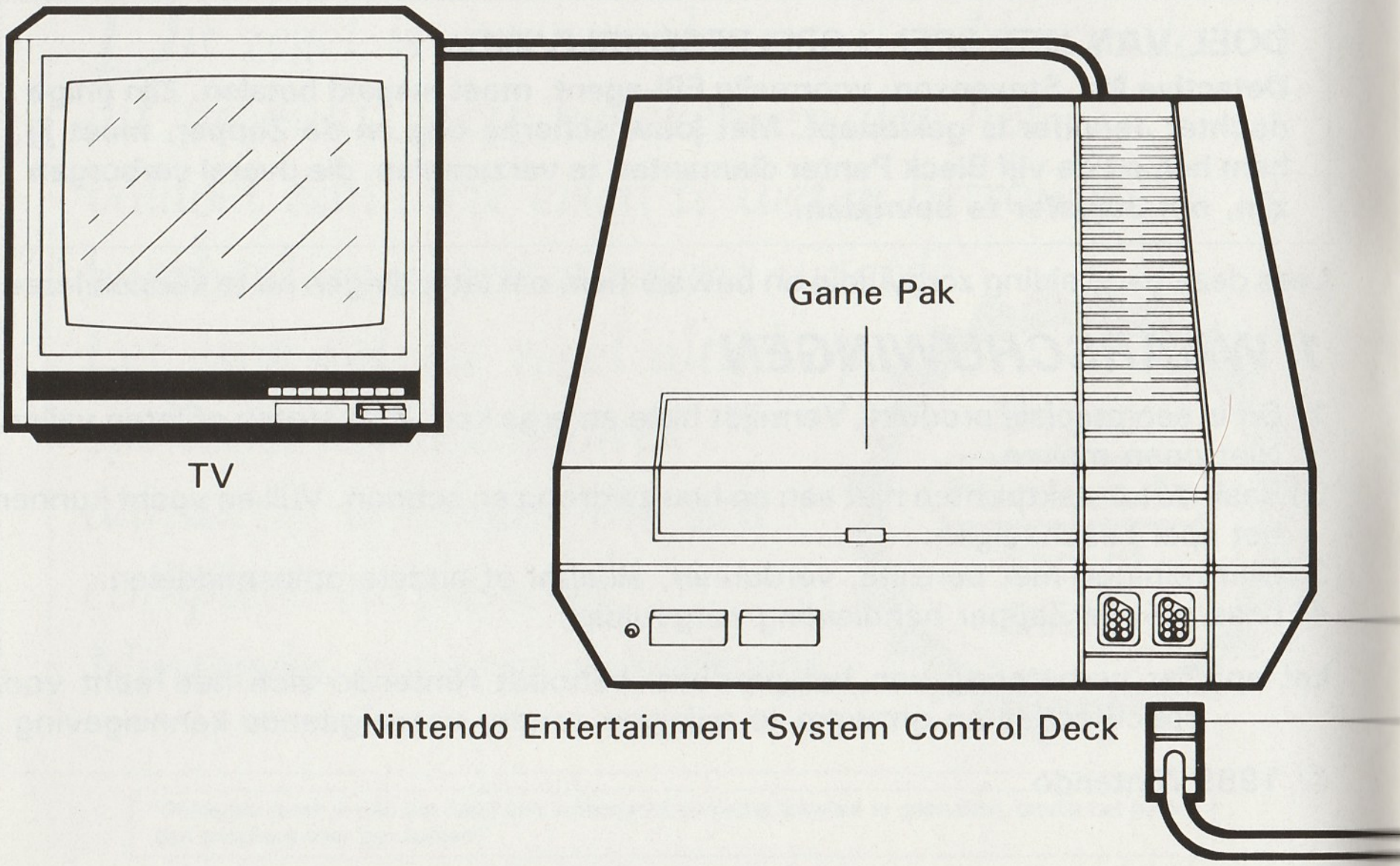
1 WAARSCHUWINGEN

1) Dit is een precisie produkt. Vermijdt hitte en erge kou. Niet stoten of laten vallen. Niet open maken.
2) Raak de kontaktpunten niet aan en hou ze droog en schoon. Vuil en vocht kunnen het spel beschadigen.
3) Niet reinigen met benzine, verdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.
4) Lees ook de Zapper handleiding zorgvuldig.

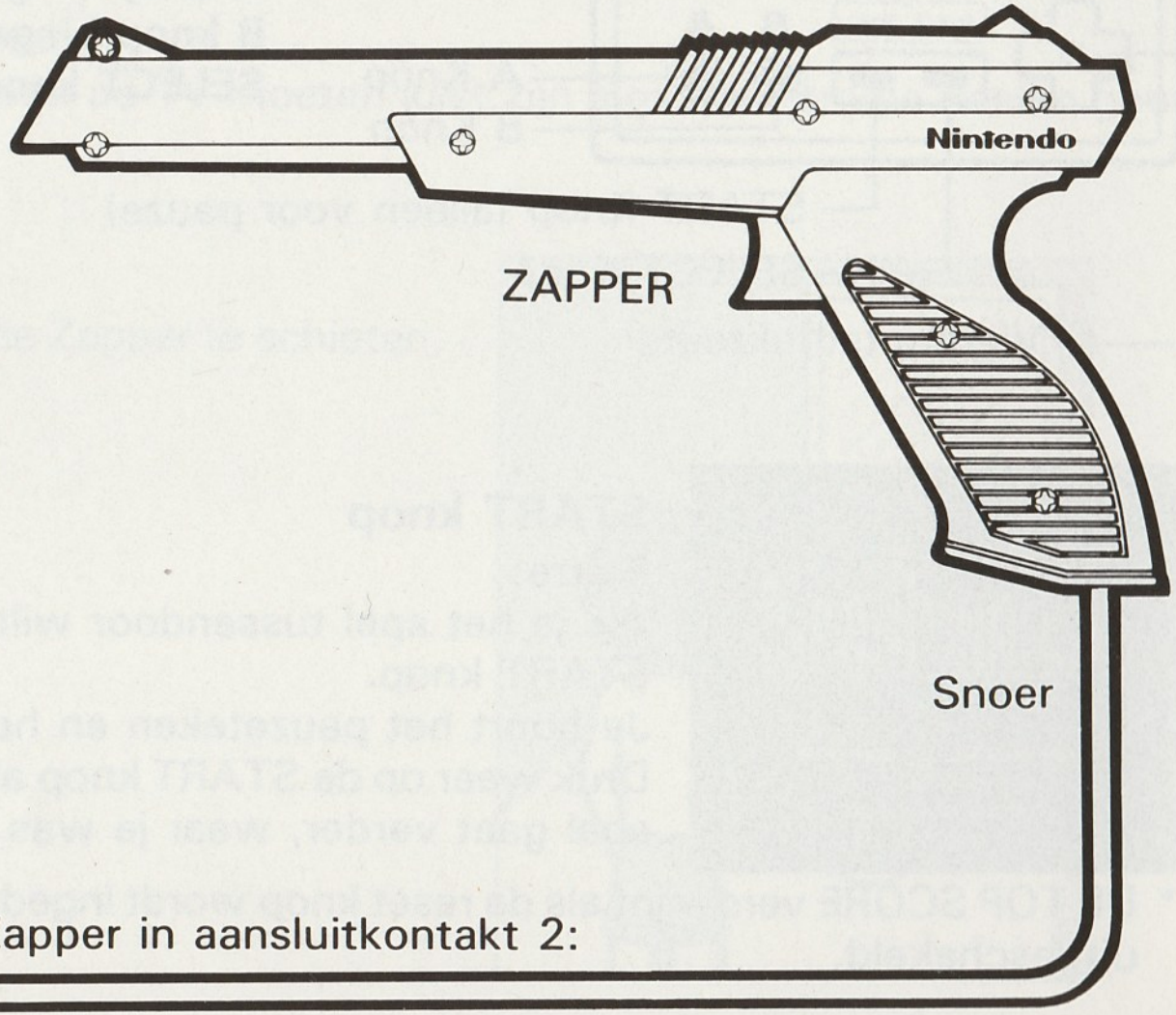
Let op: Ter verbetering van het produkt, behoudt Nintendo zich het recht voor specificaties en ontwerp te wijzigen zonder voorafgaande kennisgeving.

© 1989 Nintendo

2. AANSLUITING VAN DE ZAPPER AAN HET NINTENDO



ENTERTAINMENT SYSTEM CONTROL DECK



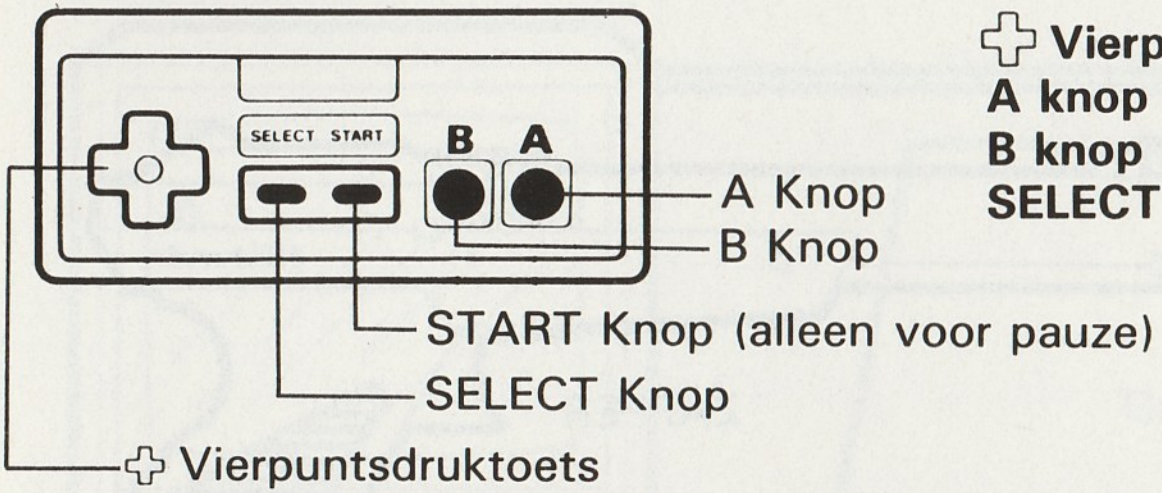
Aansluitkontakt

Stekker

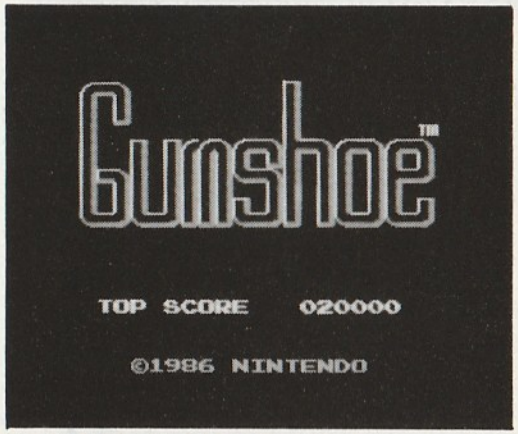
Steek de stekker van Zapper in aansluitkontakt 2:

3. NAMEN EN GEBRUIK VAN FUNKTIETOETSEN

Controller 1



Vierpuntsdruktoets — geen funktie
A knop — geen funktie
B knop — geen funktie
SELECT knop — geen funktie



START knop

Pauze:

Als je het spel tussendoor wilt stoppen, druk dan op de START knop.
Je hoort het pauzeteken en het spel stopt.
Druk weer op de START knop als je verder wilt spelen. Het spel gaat verder, waar je was gebleven.

* DE TOP SCORE verdwijnt als de reset knop wordt ingedrukt of als de stroom wordt uitgeschakeld.

4. BEDIENING VAN DE ZAPPER

Afstand: ongeveer 2 meter

* De afstand is afhankelijk van de TV beeldmaat.

Afstellen van het TV beeld

* Kontrast en helderheid van de TV moeten juist zijn ingesteld om de doelen goed te raken.

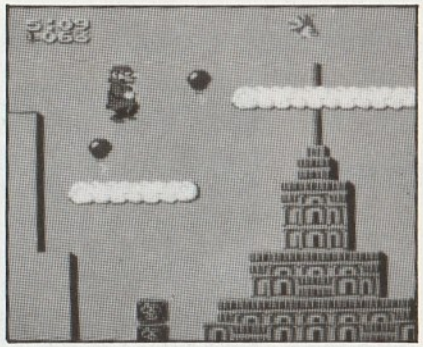
Het spel starten.

* Het spel start door met de Zapper te schieten.

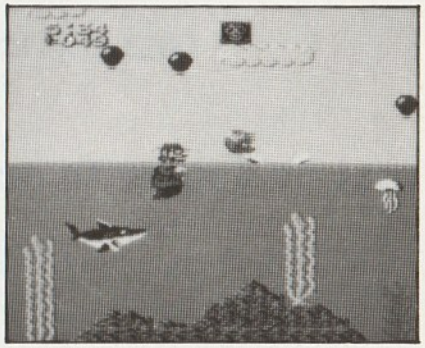
5. HOE TE SPELEN

Dit spel gaat van links naar rechts. Mr. Stevenson, de hoofdpersoon, rent automatisch naar zijn doel en heeft een beperkte tijd. Het spel is verdeeld in trajekten: Stad, Lucht, Zee en Jungle. Aan het eind van elk trajekt moet Mr. Stevenson een diamant oppakken. Er zijn veel obstakels voor Mr. Stevenson tijdens het verzamelen van alle diamanten. Of hij op tijd zijn dochter Jennifer kan redden, hangt af van jouw inzicht en snelle reflexen.

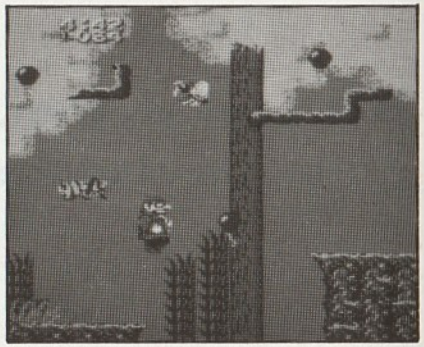
STAD



LUCHT



ZEE

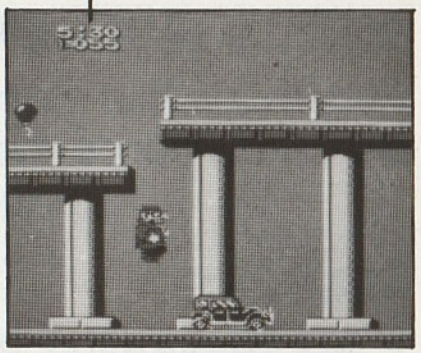


JUNGLE

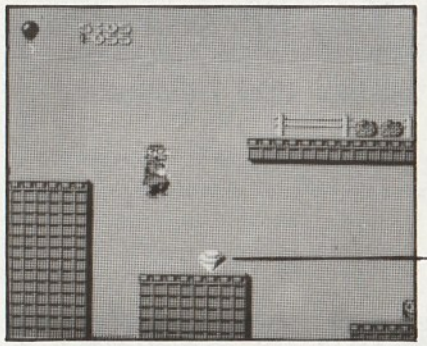
POSITIE EN TIJD LIMIET

Het spel start bij het begin van elk trajekt. Als Mr. Stevenson "gepakt" wordt door een vijand halverwege een trajekt en hij heeft nog een extra leven over, hoeft hij niet helemaal terug naar het begin.

De klok links boven in beeld telt af als het spel begint. Als de klok 00:00 bereikt, is de tijd om en verlies je 1 leven.



DIAMANTEN



Er is een diamant in elk trajekt, maar 2 diamanten in trajekt 4. Je hebt alle 5 diamanten nodig om King Dom's schuilplaats binnen te komen en Jennifer te redden

HET SPEL

Schiet met de Zapper alle obstakels kapot die op Mr. Stevenson afkomen.
Door op Mr. Stevenson te schieten, springt hij om obstakels te ontwijken.
Als Mr. Stevenson ballonnen doorprikt, krijg je extra kogels.
LET OP: Als je geen kogels meer hebt, kan Stevenson nog wel springen, maar je kunt geen obstakels meer kapot schieten.

BONUS FIGUREN

Stevenson kan extra energie krijgen, als hij Bonus Figuren vangt, die soms verschijnen als Lucky Birds met de Zapper geschoten worden.

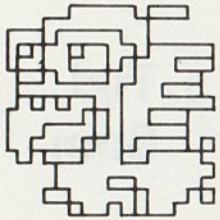
MISSERS

- Als Stevenson tegen een obstakel loopt of een obstakel raakt hem.
- Als Stevenson van het scherm in een kuil of tussen de gebouwen valt.
- Als de klok op nul staat.
- Als Stevenson met energie geladen is en een obstakel raakt, kan dit soms een misser veroorzaken.
- Als alle Stevensons verloren zijn, is het spel afgelopen.

DOORGAAN:

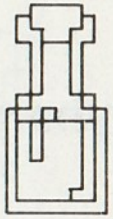
Schiet met de Zapper terwijl het scherm op ''GAME OVER'' staat, om verder te spelen. Het spel begint weer op de plaats waar je gebleven was.

Lucky Bird



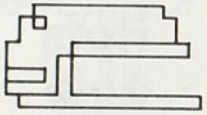
Als Stevenson hem raakt, is dat een misser.
De Lucky Bird kan neergeschoten worden. Soms verschijnt een Bonus figuur.

Kracht Drank



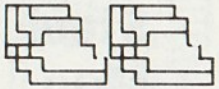
Een van de bonus figuren van Lucky Bird. Als Stevenson dit drinkt, heeft hij extra energie tot hij een obstakel raakt.

Helm



Een bonus figuur van Lucky Bird.
Met de helm op is Stevenson beter bestand tegen vallende rotsblokken en tijdbommen.

Super Schoenen

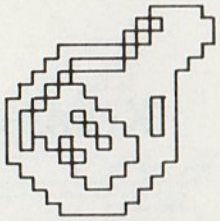


Een bonus figuur van Lucky Bird.
Met de Super Schoenen is Stevenson onkwetsbaar voor de schedels.

Gebraden Haan

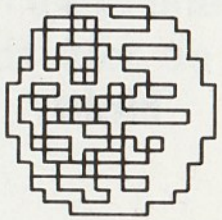
Komt soms tevoorschijn als Lucky Bird geraakt wordt. Als Stevenson de haan op eet verdient hij . . . . . 200 pntn.

Fles



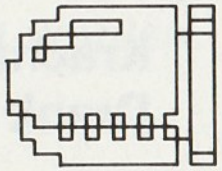
Kapot schieten met een kogel . . . . . 200 pntn.

Rots Blok



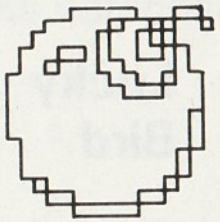
Kapot schieten met een kogel . . . . . 200 pntn

Dynamiet



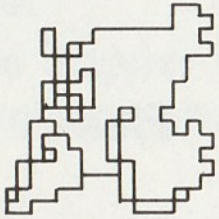
Verspreidt vuurballen als hij geraakt wordt met de Zapper. Stevenson verliest 1 leven als hij geraakt wordt door een vuurbal. Indien geraakt met een schot . . . . . 2000 pntn

Tijd Bom



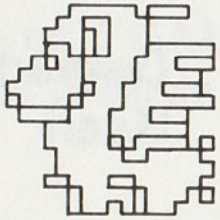
Kan veilig vernietigd worden met een schot, maar als hij vanzelf ontploft, ontstaan gevaarlijke vuurballen . . . . . 500 pntn

Kraai



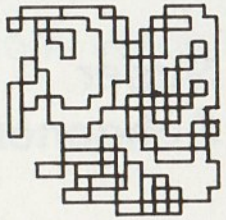
Kan met een schot getroffen worden. Getroffen Kraaien en Fluffy Birds worden Gebraden Hanen . . . . . 200 pntn

Fluffy Bird



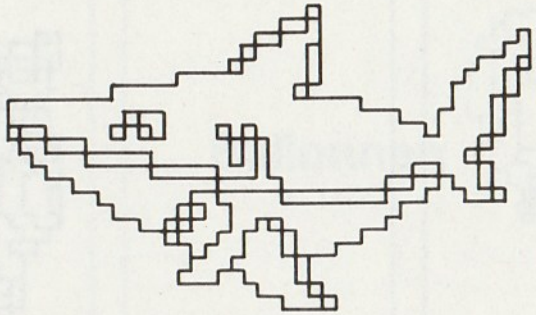
Raak hem met een kogel . . . . . 200 pntn

Steek Mug



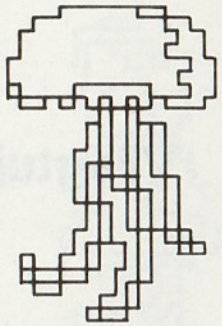
Raak hem met een kogel . . . . . 200 pntn

Haai



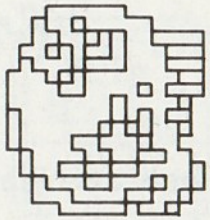
Twee kogels zijn nodig voor vernietiging. Het eerste schot verandert de haai in een geraamte . . . . . 500 pntn

Kwal



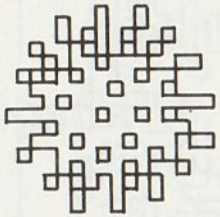
Raak hem met een kogel . . . . . 200 pntn

Doods Vis



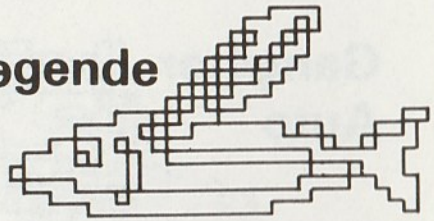
Raak het met een kogel . . . . . 200 pntn

Zee Egel



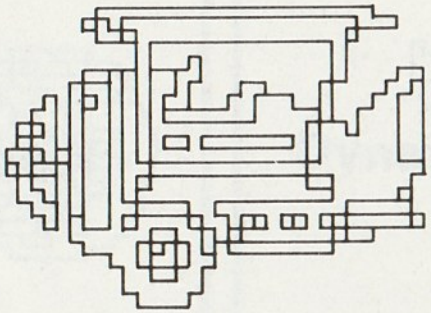
Kan met een kogel getroffen worden, maar er zitten er meer op dezelfde plaats . . . . . 300 pntn

Vliegende Vis



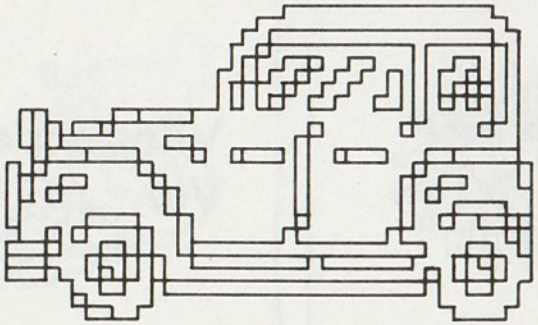
Raak hem met een kogel . . . . . 300 pntn

Vliegtuig



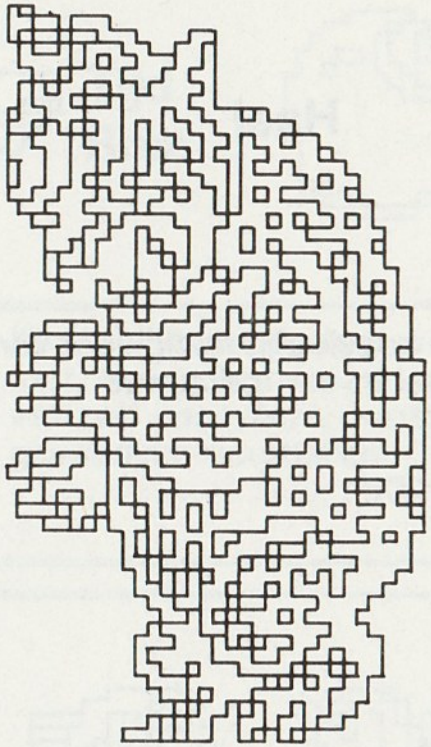
Raak hem met een kogel, maar let op de snelle aanval van achteren. . . . . .
. . . . . 300 pntn

Gangster Auto



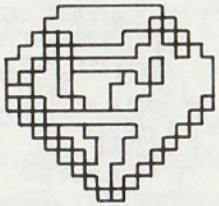
Te treffen met een kogel maar let op: hij komt van achteren op volle snelheid. Soms komt hij zelfs van boven. . . . . .
. . . . . 300 pntn

Zulie



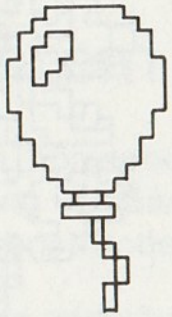
Dit jungle monster heeft de laatste Black Panter Diamant ingeslikt.
Zonder dit monster te verslaan, kan Stevenson Jennifer niet redden.
Zulie kan niet met de Zapper verslagen worden.
Er komen vlammen uit Zulie's muil.
De vlammen kunnen met Zapper gedoofd worden. Alleen Stevenson zelf kan Zulie verslaan, door Zulie meerdere keren met het machinegeweer in de ogen te treffen.

Black Panter



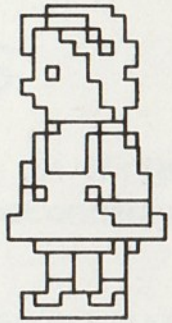
De enige kans om Jennifer te redden is door de 5 enorme Black Panter diamanten bij King Dom's schuilplaats te brengen.

Ballonnen



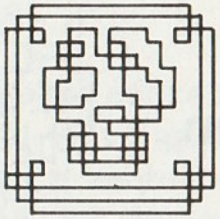
Je krijgt extra kogels, als Stevenson ballonnen door prikt. Als alle ballonnen in een trajekt kapot zijn, krijgt Stevenson 1 extra leven . . . . . 200 pntn

Jennifer



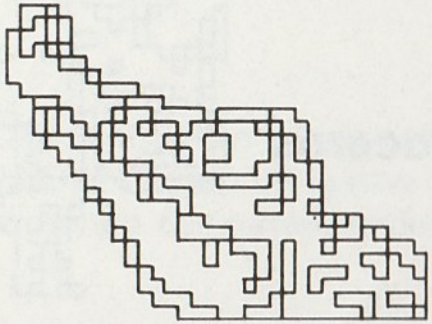
Stevensons dochter, die gekidnapt is door King Dom.

Schedel



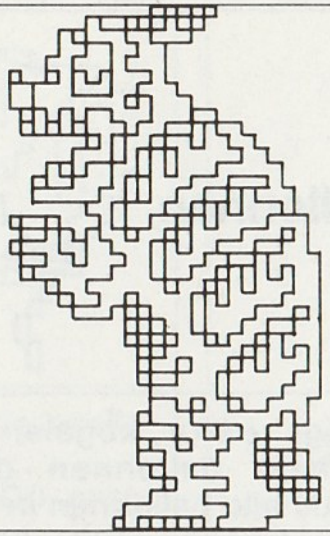
Een van de obstakels onderweg naar KING DOM. Heeft een gloeiend rode kop. Aanraken veroorzaakt een misser. . . . . 200 pntn

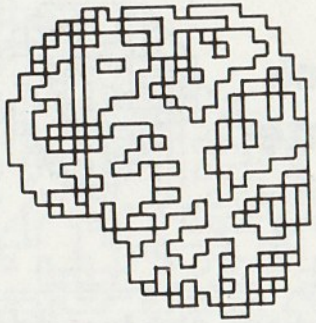
Alligator



Zal Stevenson aanvallen, als hij in het meer valt. Tien voltreffers kunnen de Alligator doden . . . . . 2000 pntn

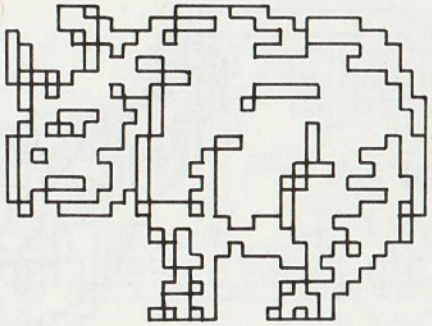
Armadillo





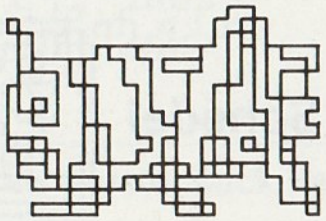
Je kunt het met een schot verslaan als hij rechtop staat, maar in ronde vorm heeft de Zapper geen effekt . . . . . 300 pntn

Rinoceros



Kan niet verslagen worden

Reuze Sprinkhaan



Raak hem met een schot . . . . . 300 pntn

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Gumshoe™ du Nintendo Entertainment System™. Ce jeu fonctionne à l'aide du pistolet à rayons Zapper.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

L'ex-agent du FBI devenu détective, M. Stevenson, reçoit une demande de rançon. Sa fille unique Jennifer vient d'être enlevée. Armé seulement du Zapper et d'un oeil perçant, vous devez l'aider à rassembler les cinq diamants noirs de panthère éparpillés à travers le monde qui serviont à acheter la liberté de Jennifer.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

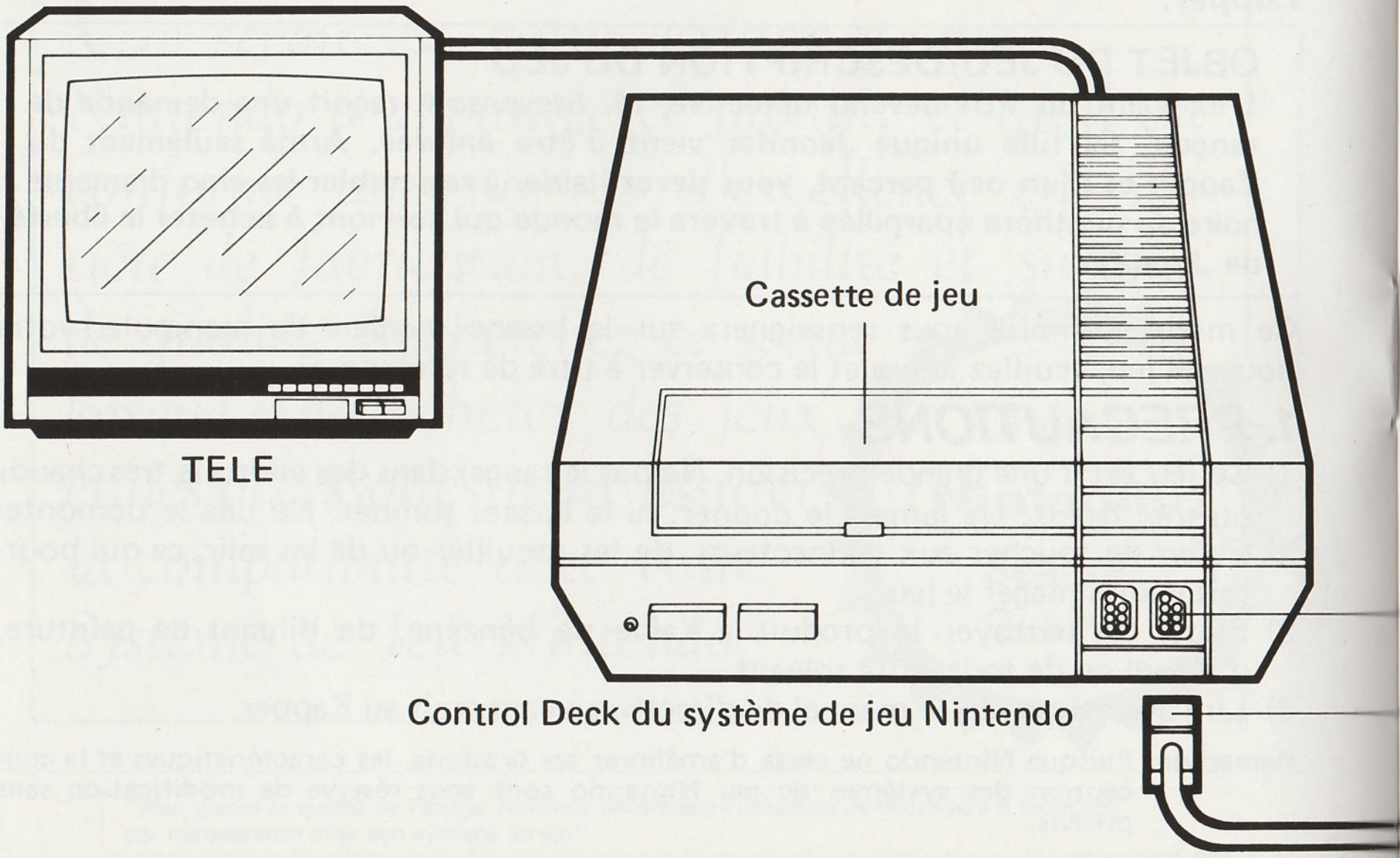
1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.
4) Lire attentivement le manuel de directives ayant trait au Zapper.

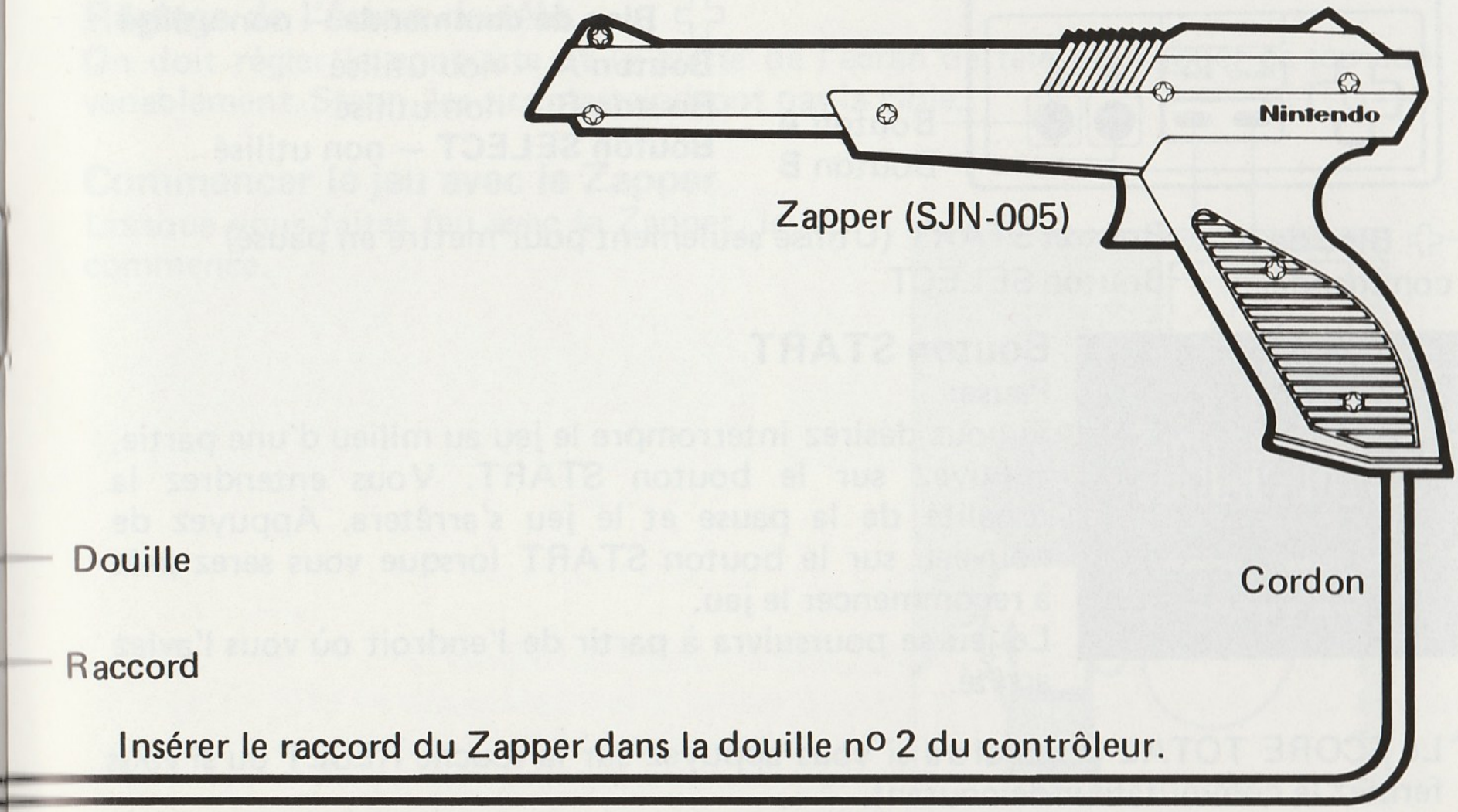
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

© 1989 Nintendo

2. BRANCHEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK



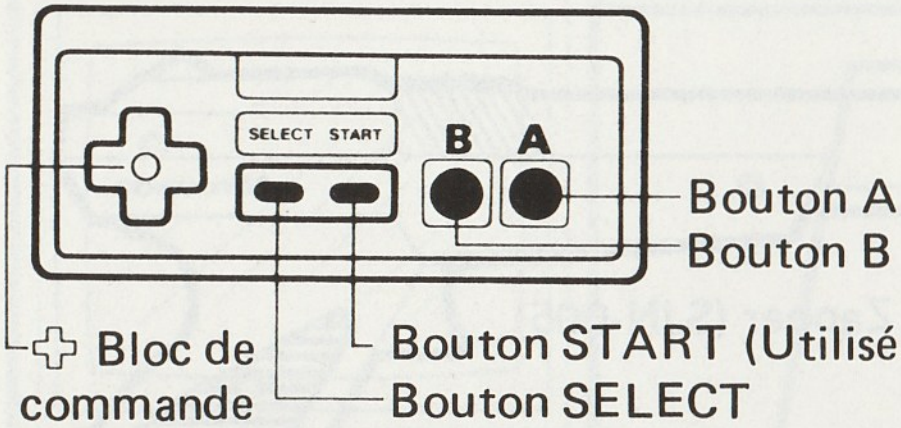
DU SYSTEME DE JEU NINTENDO



Insérer le raccord du Zapper dans la douille nº 2 du contrôleur.

3. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Bloc de commande — non utilisé
Bouton A — non utilisé
Bouton B — non utilisé
Bouton SELECT — non utilisé

Bouton START

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu.

Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

*Le SCORE TOTAL disparaîtra si vous appuyez sur la touche RESET ou si vous fermez le commutateur de courant.

4. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Portée de la cible: environ 2 mètres

La portée de la cible est fonction de la dimension de votre écran de télé.

Réglage de l'écran de télé

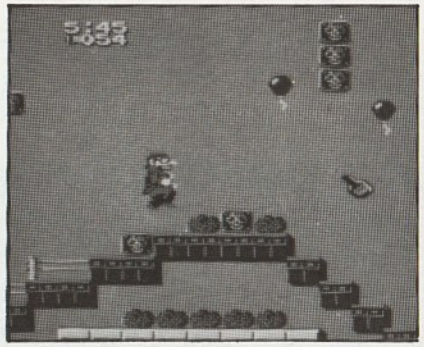
On doit régler le contraste et la clarté de l'écran de télé pour jouer ce jeu convenablement. Sinon, les tirs n'atteindront pas la cible.

Commencer le jeu avec le Zapper

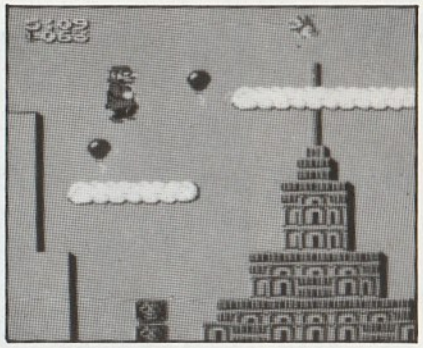
Lorsque vous faites feu avec le Zapper, le jeu commence.

5. COMMENT JOUER

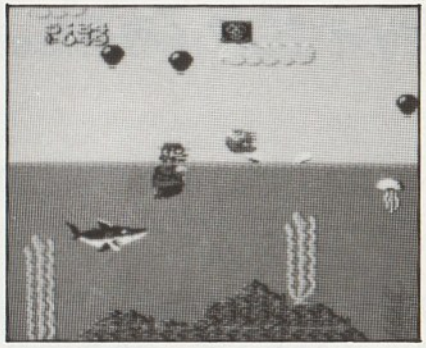
Le jeu se poursuit vers la droite avec le personnage principal, M. Stevenson, courant automatiquement vers le but dans un temps donné. Le parcours se divise en étapes: Ville, ciel, mer et jungle. Juste avant la fin de chaque étape, il y a un diamant que M. Stevenson doit ramasser. Pendant qu'il ramasse tous les diamants, M. Stevenson doit faire face à de nombreux obstacles. Qu'il réussisse ou non à parvenir à la cachette pour libérer Jennifer, sa fille unique, dépendra de votre grande présence d'esprit et de vos réflexes éclairs.



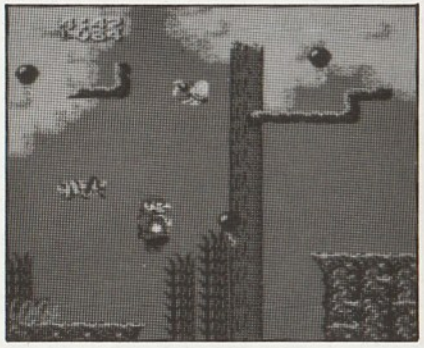
VILLE



CIEL



MER

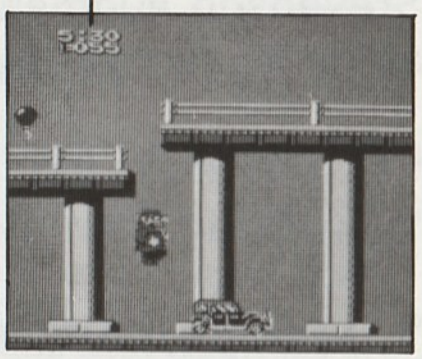


JUNGLE

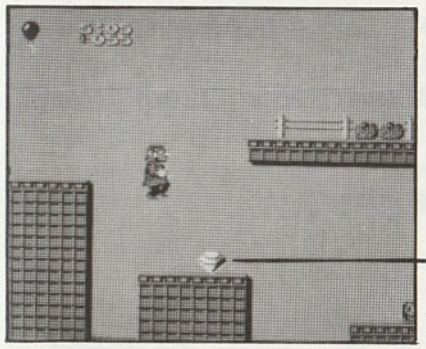
POSITION DE DEPART ET COMPTAGE DU TEMPS

Le jeu commence au début de chaque étape. Si M. Stevenson se fait 'attraper' à mi-chemin d'une étape par l'un des ennemis lorsqu'il lui reste encore des vies additionnelles, il n'a pas à retourner jusqu'au tout début.

Au début de la partie, l'horloge dans le coin supérieur à gauche de l'écran commence le décompte. Quand l'horloge parvient à 0:00, votre temps est écoulé et vous perdez 1 vie.



DIAMANTS



Il y a un diamant à chaque étape sauf la 4e qui en contient 2. Si vous ne réussissez pas à ramasser les 5 diamants, vous ne pourrez pas pénétrer dans la cachette de King Dom pour secourir Jennifer.

FONCTIONNEMENT DE BASE

Servez-vous du Zapper pour abattre tous les obstacles qui sont projetés vers Stevenson. Tirez sur Stevenson pour le faire sauter et ainsi éviter d'être frappé par ces obstacles.

En lui faisant crever les ballons, vous pouvez augmenter le nombre de vos balles.

REMARQUE: Lorsque vous venez à manquer de balles, vous pouvez continuer de faire sauter Stevenson mais vous ne pouvez pas lui faire abattre des obstacles.

PERSONNAGES-PRIMES

Stevenson augmente son énergie lorsqu'il attrape des personnages-primes qui apparais sent parfois lorsque les oiseaux de fortune sont abattus par le Zapper.

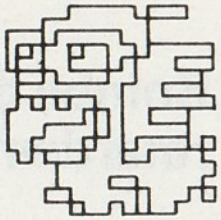
COUPS RATES

- Lorsque Stevenson heurte un obstacle ou qu'un obstacle le frappe ou tombe sur lui.
- Lorsque Stevenson disparaît de l'écran en tombant dans un trou dans le sol ou en tombant entre les édifices.
- Lorsque l'horloge atteint zéro.
- Si Stevenson heurte un obstacle quand il est plein d'énergie, ce n'est pas forcément un coup raté.
- Le jeu prend fin lorsque tous les personnages Stevenson sont perdus.

MODE DE CONTINUITE

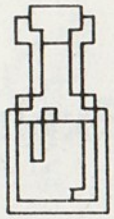
Faites feu avec le Zapper lorsque l'écran affiche "Game Over" pour recommencer le jeu à la dernière étape tentée.

Oiseau de fortune



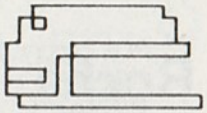
Si Stevenson le heurte, c'est un coup raté.
On peut le détruire d'un seul coup, parfois en fai sant apparaître un personnage-prime.

Boisson de puissance



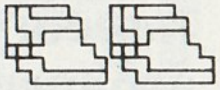
L'un des personnages-primes que l'oiseau de fortune fait apparaître.
Lorsque Stevenson boit ceci, il devient énergisé tant qu'il ne frappe pas un obstacle.

Casque



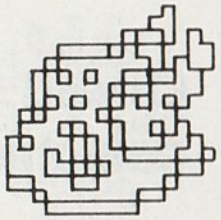
L'un des personnages-primes que l'oiseau de fortune fait apparaître.
Lorsque Stevenson le porte, sa résistance contre les roches tombantes et les attaques de bombes à retardement est grandement augmentée.

Super-chaussures



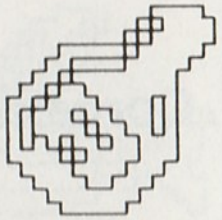
L'un des personnages-primes que l'oiseau de fortune fait apparaître.
Lorsque Stevenson les porte, les crânes ne peuvent pas le blesser.

Poulet rôti



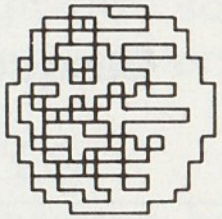
Il apparaît parfois lorsque l'oiseau de fortune est abattu.
Lorsque Stevenson le mange, il gagne des points . . . 200 points.

Bouteille



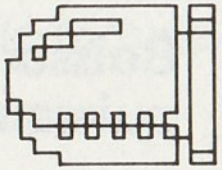
Peut être détruite d'un seul coup . . . 200 points.

Roche tombante



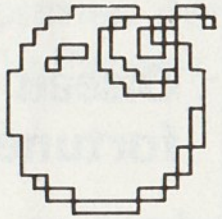
Peut être détruite d'un seul coup . . . 200 points.

Explosifs



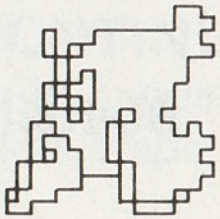
Lorsque le Zapper les heurte, ils se fragmentent en balles de feu et si l'une d'elles heurte Stevenson, vous perdez 1 vie.
Peuvent être détruits d'un seul coup . . . 2 000 points.

Bombe à retardement



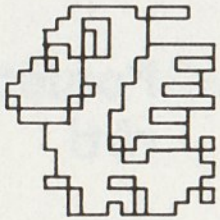
Peut être désamorcée sans risque d'un seul coup, mais si vous la laissez exploser par elle-même, elle se fragmentera en balles de feu dangereuses . . . 500 points.

Corneille



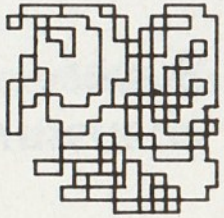
Peut être abattue d'un seul coup.
Lorsque vous abattez l'oiseau pelucheux et la corneille, ils deviennent du poulet rôti . . . 200 points.

Oiseau pelucheux



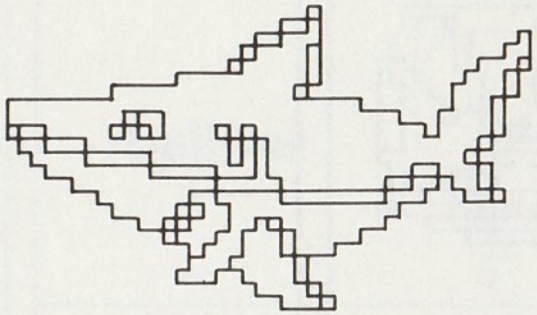
Peut être abattu d'un seul coup . . . 200 points.

Insecte venimeux



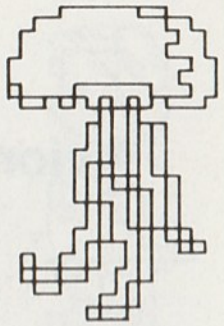
Peut être détruit d'un seul coup . . . 200 points.

Requin



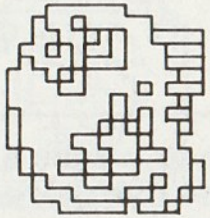
Peut être détruit en deux coups. Le premier coup le changera en os . . . 500 points.

Méduse



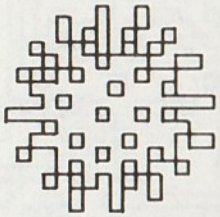
Peut être détruite d'un seul coup . . . 200 points.

Poisson meurtrier



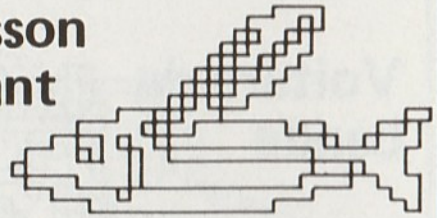
Peut être détruit d'un seul coup . . . 200 points.

Oursin



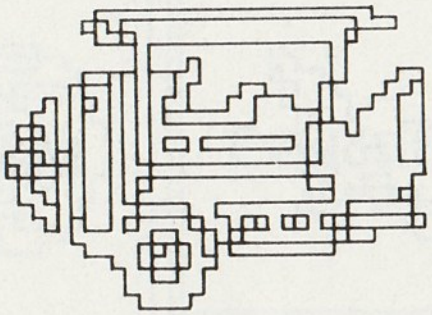
Peut être détruit d'un seul coup mais d'autres surgiront du même endroit . . . 300 points.

Poisson volant



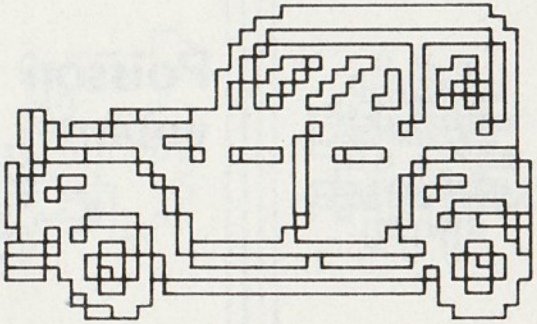
Peut être détruit d'un seul coup . . . 300 points.

Avion



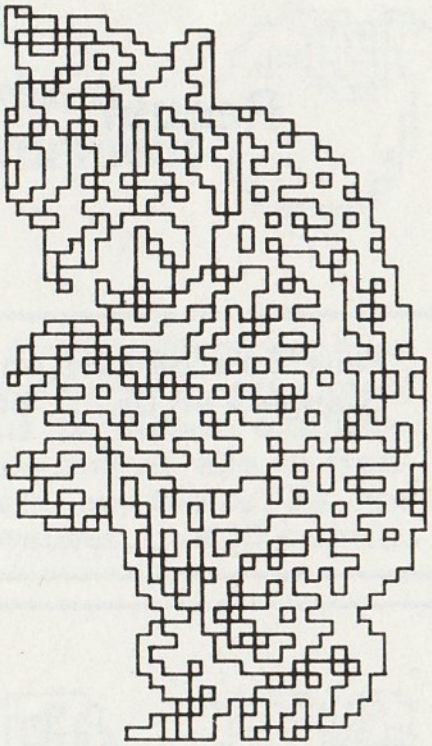
Peut être abattu d'un seul coup.
Attention à l'attaque accélérée par derrière . . . 300 points.

Voiture de bande



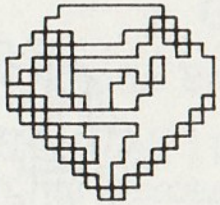
Peut être détruite d'un seul coup mais soyez prudent.
Elle arrive à toute vitesse par l'arrière.
Parfois, elle arrive même d'en haut . . . 300 points.

Zulie



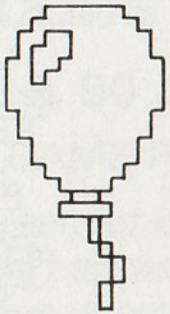
Ce monstre de la jungle a avalé le dernier diamant noir de panthère.
A moins que Stevenson n'abattre ce monstre, il ne pourra pas sauver Jennifer.
Zulie ne peut pas être détruit par le Zapper.
Zulie crache le feu. Les flammes peuvent être éteintes avec le Zapper.
Le seul moyen d'abattre Zulie, c'est pour Stevenson de lui porter des tirs répétés de sa mitraillette tout droit dans les yeux.

Panthère noire



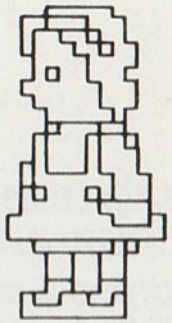
Il n'existe qu'un seul moyen pour sauver Jennifer. Il faut ramasser tous les diamants noir de panthère et les livrer à la cachette de King Dom.

Ballons



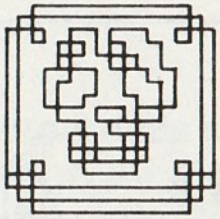
Si Stevenson les crève, le nombre de balles du joueur augmente.
Si tous les ballons d'une étape sont crevés, un Stevenson est ajouté . . . 200 points.

Jennifer



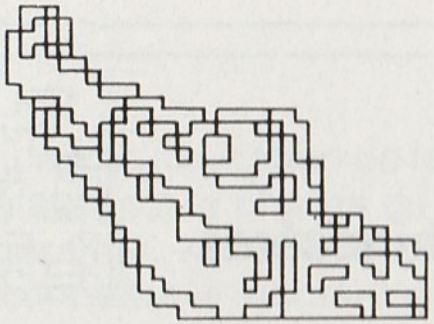
La fille bien-aimée de Stevenson qui a été enlevée par King Dom.

Crâne



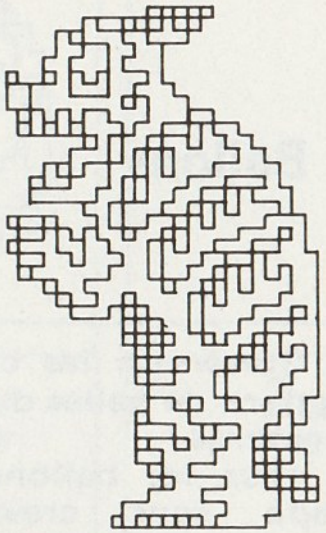
L'un des obstacles sur la route qui mène à King Dom. Si vous le frôlez, c'est un coup raté. Il a un visage rouge étincelant . . . 200 points.

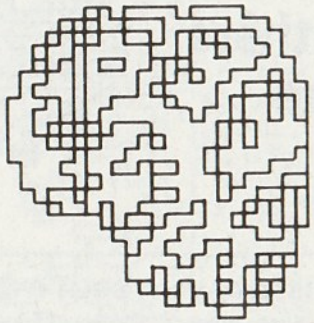
Alligator



Si Stevenson tombe dans le lac, il va l'attaquer. Il peut être détruit en dix coups directs . . . 2 000 points.

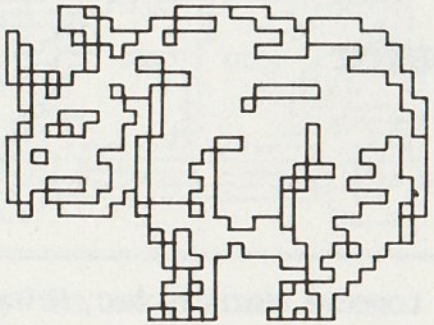
Armadille





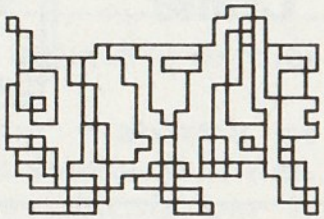
Lorsqu'il est arrondi, le Zapper ne peut pas l'atteindre. Vous pouvez l'abattre d'un seul coup lorsqu'il se tient debout . . . 300 points.

Rhinocéros



Ne peut pas être abattu.

Sauterelle géante



Peut être détruite d'un seul coup . . . 300 points.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON